

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membiasakan beraktivitas jasmani pada anak-anak memegang peran yang sangat penting dalam usaha promosi gaya hidup aktif yang sehat. Strong dkk. (dalam Singerland dkk. 2013, hlm. 21) mengungkapkan : “*Benefits of regular physical activity in children and adolescents include strong positive effects on musculoskeletal health, several components of cardiovascular health, adiposity and blood pressure in adolescents.*” Pendapat tersebut menjelaskan manfaat dari kebiasaan beraktivitas fisik pada anak-anak dan remaja termasuk efek yang positif pada kesehatan otot rangka, kesehatan kardiovaskular, serta tekanan darah. Memberikan berbagai pengalaman dan keterampilan gerak merupakan usaha memberi bekal keterampilan untuk beraktivitas jasmani diluar jam pelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, pada saat ini ada kecenderungan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas fisik jauh berkurang. Fenomena teknologi komunikasi dan *game* yang sedang mewabah saat ini mengubah tatanan kehidupan dan kebiasaan sehari-hari anak-anak dalam beraktivitas. Rata-rata dalam keseharian anak-anak sekarang lebih senang menghabiskan waktu dengan alat-alat komunikasi atau permainan yang menggunakan teknologi seperti menonton televisi, atau bermain *video game*, dan asik dengan media sosial di internet dibandingkan dengan aktivitas-aktivitas fisik.

Semua aktivitas tersebut berpengaruh terhadap kurangnya aktivitas gerak. Dalam berbagai penelitian kurangnya aktivitas gerak tersebut mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dan remaja. Hasil Studi Hakala dkk (2006, hlm. 536) menunjukkan bahwa : “Anak-anak yang terlibat penggunaan komputer, *video game*, atau *Information Technology Computer* (ICT) 2 jam perhari mengalami gangguan pada leher dan punggung yang berkaitan dengan *musculoskeletal* (otot dan kerangka tulang)”. Hasil studi Carvalhal dkk. dalam *European Journal of Public Health* yang meneliti hubungan kelebihan berat

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

badan dan obesitas pada anak-anak usia 7-9 tahun di Portugal tahun 2006, yang berkaitan dengan aktifitas video game dan menonton televisi menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kelebihan berat badan dan obesitas dengan aktivitas video game dan menonton televisi.

Walaupun membawa dampak positif, perkembangan teknologi juga membawa efek buruk pada kehidupan anak-anak. Hal ini sebagaimana diungkapkan Hidayati dalam Michele kiansens.wordpress.com yang diakses tanggal 07 bulan januari 2013 dampak *game online* pada kalangan anak-anak, bahwa : “Menilai video games cukup gawat pengaruhnya pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain”. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Selanjutnya “Dalam permainan ini, anak berhadapan dengan benda mati. Jadi, tak ada interaksi yang kreatif,” akhirnya tersimpulkan bahwa di situ tak ada interaksi kreatif dalam diri anak. Cepat atau lambat, hal ini akan mengikis proses sosialisasi anak sebelum akhirnya mengambil peran dalam masyarakat. Munandar dalam Michele kiansens.wordpress.com yang diakses tanggal 07 bulan januari 2013 dampak *game online* pada kalangan anak-anak mengingatkan bahwa “Dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini adalah memungkinkan melemahnya fisik dan psikis anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi”. Sebagaimana paparan di atas kita sebagai orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan memiliki tanggung jawab untuk melindungi peserta didik dari berbagai dampak negatif dari perkembangan teknologi ini.

Peserta didik yang belajar di sekolah merupakan insan yang sedang disiapkan untuk menjadi generasi penerus bangsa. Hal ini berarti bahwa, kemajuan dan masa depan bangsa ini akan banyak ditentukan oleh mereka. Merupakan suatu kewajiban apabila kita sebagai guru memberikan pendidikan yang berkualitas bagi mereka. Sebagaimana amanat dalam GBHN 1993 mengenai pendidikan nasional yang menekankan pada meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha

Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas,

Tatang Suryadin, 2016
PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kreatif, terampil berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Sebagaimana kita ketahui menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Rumusan tersebut jelas menyatakan betapa pentingnya peran pendidikan dalam pembangunan generasi penerus bangsa.

Pendidikan sangat diharapkan mampu mendukung pembangunan sumber daya manusia (SDM) di masa mendatang. Dengan begitu, pendidikan harus mengembangkan seluruh aspek-aspek yang terdapat pada peserta didik, sehingga mereka mampu menghadapi dan memecahkan permasalahan dalam kehidupannya kelak. Giritjito (2012, hlm.13) menyatakan "Sasaran utama dan pertama pendidikan adalah membuat semua peserta didik menjadi sumber daya manusia yang sewaras mungkin, dalam aspek jasmani, rohani (yang meliputi aspek spiritual, emosional, dan intelektual) dan sosial." Sasaran pendidikan tersebut sangat penting sebagai bekal peserta didik untuk memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja. Karena dalam masa itu peserta didik harus mampu menerapkan berbagai pengalaman yang diperoleh di sekolah untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini maupun yang akan datang.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani menurut Suherman (2009, hlm. 5) : "Pendidikan Jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktifitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement*". Walaupun dalam aktivitas kegiatannya cenderung pada ranah psikomotorik yang menekankan kepada peningkatan kualitas fisik dan keterampilan gerak, akan tetapi selalu berkaitan dengan ranah kognitif dan afektif. Melalui pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah, peserta didik diberikan kesempatan untuk

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Berbagai aktivitas jasmani yang dirancang oleh guru diharapkan dapat merangsang peserta didik mempraktekan nilai-nilai pendidikan guna membentuk kebiasaan-kebiasaan pada kegiatan sehari-hari.

Tujuan pendidikan jasmani sendiri pada dasarnya dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori tujuan, Bucher (dalam buku Suherman, 2009, hlm. 7) mengemukakan bahwa :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*)
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasi keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pencapaian tujuan-tujuan sebagaimana tersebut di atas dilakukan melalui pembelajaran. Dimiyati dan Mujiono (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 7) mengungkapkan : ‘Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar’. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar dan mengajar mengandung tiga unsur yang saling terkait, yakni adanya tujuan pembelajaran, adanya pengalaman belajar, dan adanya hasil belajar. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan peserta didik dalam bentuk kompetensi tertentu. Pengalaman itu sendiri merupakan produk dari melihat, mengamati, merasakan dan memahami sesuatu. Sedangkan hasil belajar merupakan capaian yang didapatkan dari belajarnya. Oleh karena pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, maka guru harus memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajarannya.

Walaupun secara konsep peran pendidikan jasmani bisa menjangkau ketiga ranah pendidikan, namun kenyataan di lapangan pembelajaran pendidikan jasmani banyak ditemukan permasalahan. Gambaran umum yang tampak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajarannya hanya ditekankan pada ranah psikomotor yaitu kepada kemampuan peserta didik untuk menguasai berbagai teknik dasar cabang olahraga, menghafal berbagai peraturan pertandingan. tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan dari ranah kognitif dan afektif kurang diperhatikan.

Dalam kaitannya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, selama ini banyak guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan langsung (*direct instruction*). Pembelajaran langsung menurut Juliantine dkk. (2013, hlm. 41) adalah : “Model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi dan keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru”. Pendekatan dalam model ini berpusat pada guru. Pembelajaran semua diatur oleh guru dari mulai perencanaan sampai dengan evaluasi. Walaupun memiliki kelebihan yang berorientasi pada pencapaian akademik atau keterampilan, akan tetapi sangat sedikit sekali peran peserta didik dalam pendekatan ini. Sehingga ada kemungkinan peserta didik tidak bisa mengembangkan potensinya sendiri.

Dalam pelaksanaan pembelajaran langsung ini kadang-kadang guru tidak memperhatikan kemampuan peserta didik. Guru hanya memfokuskan perhatian pada materi yang harus disampaikan tanpa memperhatikan karakteristik peserta didiknya, dari mulai jenis kelamin, motivasi, kemampuan geraknya dll. Sehingga kemungkinan peserta didik mengalami kegagalan dalam belajar sangat besar. Hal inilah yang bertentangan dengan pendapat Rink (1993 hlm. 22) yang menyatakan bahwa : “*Learned should not put in situations where they cannot succeed*”. Yang artinya pelajar (peserta didik) sebaiknya jangan ditempatkan pada situasi yang mereka tidak dapat sukses (berhasil melakukan tugas gerak). Karena kegagalan dalam belajar ini berdampak pada motivasi dan kepercayaan diri peserta didik

yang menurun. Dampak dari itu pembelajaran pendidikan jasmani dirasa tidak berguna.

Dari paparan di atas tampak adanya kenyataan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang mengekang kebebasan peserta didik. Padahal dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari materi belajar dengan caranya sendiri. Dalam hal ini termasuk juga mengembangkan materi pembelajarannya. Sehingga tercipta suasana kebebasan dalam berbagai latihan keterampilan yang dipelajarinya. Dengan begitu peserta didik lebih berperan dalam pembelajaran. Peserta didik akan merasa keberadaan dirinya dalam pembelajaran sangat berarti. Hal ini mendorong para peserta didik untuk mengeluarkan semua kemampuannya dalam mempelajari tugas yang diberikan guru.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam membekali diri menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir dan banyak masalah memerlukan pemecahan baru melalui kemampuan berpikir kreatif. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti komputer, televisi, pesawat terbang, kapal laut, motor, mobil dan masih banyak lagi, itu semua merupakan hasil karya kreativitas yang dikembangkan oleh manusia-manusia kreatif.

Kreativitas juga bukan merupakan keterampilan yang diturunkan secara genetik. Akan tetapi melalui proses pembelajaran dari apa yang mereka lihat, rasakan, pikirkan dan apa yang mereka kerjakan. Untuk itu peran guru pendidikan jasmani bukan hanya melatih keterampilan gerakanya, akan tetapi juga perlu melatih dan mengembangkan kreativitasnya.

Maslow (dalam Munandar, 2012 hlm. 27) mengemukakan alasan mengapa kreativitas pada diri peserta didik perlu dikembangkan : “Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pembangunan masyarakat, juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia”. Dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk merasakan perannya dalam kehidupan. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini, manusia menyadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah banyak menolong dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan. Selain itu bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri.

Kreativitas diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan. Semakin kreatif seseorang, semakin banyak alternatif penyelesaian dari masalahnya. Berpikir kreatif membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dalam kehidupan. Oleh karena itu, membantu peserta didik mengembangkan kreativitasnya adalah pemberian bekal yang sangat tepat agar peserta didik bisa menyesuaikan diri dengan kehidupannya kelak. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Cropley (1997 hlm. 23) *“Today's children need to be equipped by their schooling with skill at adapting to change. Society's need is for inventive, flexible, and adaptable adults. In view of this need, the capacity of school to develop creative thinking assumes great importance”*. Yang artinya : “Anak masa kini perlu dilengkapi oleh sekolahnya kemampuan adaptasi terhadap perubahan, masyarakat membutuhkan orang dewasa yang kreatif, luwes, dan mudah beradaptasi. Mengingat kebutuhan ini, kapasitas sekolah untuk mengembangkan pemikiran kreatif dianggap sangat penting”.

Sekalipun kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas itu belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Sebagaimana diungkapkan Guilford (dalam Munandar, 2002, hlm. 9) yaitu : ‘Pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal padahal ini amat bermakna bagi pengembangan potensi individu secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya’. Kualitas pembelajaran yang rendah salah satunya disebabkan rendahnya kualitas guru seperti kurangnya kreativitas, wawasan keilmuan rendah, kurang peka terhadap masalah lingkungan, keterbatasan mengakses media informasi, tidak relevannya antara mata ajar dan

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keahlian guru, terlalu berorientasi pada pencapaian materi dan sebagainya, serta tidak berorientasi pada pemecahan masalah.

Kecendrungan peran guru yang sangat dominan merupakan fenomena yang masih dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan adalah pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional ini tidak memberikan peluang peserta didik untuk berekspresi, berimajinasi, dan berkreasi. Penekanan dalam pembelajarannya pada ranah psikomotor sedangkan dari ranah kognitif dan afektif kurang diperhatikan.

Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik kehilangan kesempatan untuk kreatif. Pembelajaran tersebut membuat peserta didik sangat bergantung dengan guru atau tidak memiliki kemandirian dalam belajar dan kurang memberikan ruang kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya. Selain itu, pembelajaran tersebut membuat peserta didik individualistik dan kompetitif sehingga dalam pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan teman-teman kelasnya yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Sehubungan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat bekerjasama dengan teman sekelasnya sekaligus mengembangkan kreativitasnya.

Pada saat ini pendidikan jasmani dianggap sebagai mata pelajaran yang berorientasi hanya pada pengembangan fisik. Pengembangan kreativitas rata-rata dilakukan oleh guru mata pelajaran yang di dalam kelas. Padahal pendidikan jasmani juga memiliki potensi untuk dijadikan sarana memupuk dan menumbuhkan kreativitas. Materi-materi dalam pendidikan jasmani, sebagian besar bisa dijadikan peluang untuk mendidik kreatif. Sebagai contoh dalam materi permainan sepak bola. Cara menendang bola saja bisa dilakukan dengan berbagai cara, belum cara memainkan bola yang lainnya.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, menuntut peserta didik terlibat aktif baik secara fisik dan psikis. Belajar dengan memanfaatkan aktivitas jasmani menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengajarkannya. Untuk materi pendidikan jasmani ini memang sangat cocok menggunakan pendekatan langsung,

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jika orientasi gurunya pada penguasaan berbagai teknik olahraga kecabangan. Namun pendekatan ini sangat membatasi aktivitas belajar peserta didik sehingga kreativitasnya tidak akan tumbuh.

Tantangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga dirasakan oleh peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selama ini terkesan tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik menganggap pendidikan jasmani hanya sebagai pelajaran yang lebih bersifat fisik, yakni hanya melatih berbagai tugas gerak saja tanpa ada makna dari setiap gerak yang diperagakannya. Keadaan ini diperparah lagi jika guru mengajarkannya kurang menguasai materi pelajaran, monoton, dan otoriter. Sehingga bagi peserta didik yang kurang berbakat, pembelajaran pendidikan jasmani ini hanya sebuah siksaan.

Untuk itu diperlukan jalan keluar, bagaimana memberikan pembelajaran pendidikan jasmani yang akan meningkatkan keterampilan geraknya, akan tetapi juga mengembangkan kreativitasnya. Pembelajaran yang baik adalah memberi kesempatan kepada peserta didik secara mandiri mempelajari tugas yang diberikan gurunya. Dengan begitu siswa dituntut kreatif dalam menciptakan latihan-latihan geraknya. Pembelajaran tersebut tidak hanya mengharuskan peserta didik melatih sejumlah rangkaian gerakan. Akan tetapi peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan sendiri latihan-latihannya baik secara individu dan kelompok. Guru hanya perlu memberikan umpan balik dan mengawasi jalannya pembelajaran.

Salah satu pembelajaran inovatif yang relevan dengan keterlibatan dan peran aktif peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) yaitu pendekatan berbasis proyek (*project based learning*). Walaupun jarang penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran ini meningkatkan keterampilan gerak akan tetapi setidaknya pendekatan ini memungkinkan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Pendekatan *project based learning* adalah pendekatan yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media belajarnya. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan tugas untuk membuat suatu produk/karya oleh gurunya. Produk tersebut

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bisa berupa rangkaian gerak senam ritmik, cara menangkap dan melempar bola yang efektif dan efisien, atau juga pola penyerangan dalam sepak bola.

Dalam proses pembelajarannya, pada awalnya peserta didik akan mengumpulkan berbagai pengetahuannya yang berkaitan dengan tugas yang diberikan. Selanjutnya mencari informasi dari berbagai sumber (termasuk gurunya). Kemudian peserta didik akan merancang latihan dan melakukan uji coba melakukan tugas tersebut. Permasalahan selama uji coba akan menuntut peserta didik mencari jalan keluar. Disini guru pendidikan jasmani berperan memberikan masukan. Peserta didik mengintegrasikan masukan dari gurunya dan pengalamannya dalam aktivitas latihan selanjutnya. Selama pembelajaran peserta didik diharapkan melakukan insvestigasi dan bereksperimen dalam rangka menyelesaikan tugas dari gurunya. .

Grant (2002, hlm. 1) mengungkapkan kelebihan dari pendekatan berbasis proyek adalah : *“Learners typically have more autonomy over what they learn, maintaining interest and motivating learners to take more responsibility for their learning.”* Maksudnya, dengan pendekatan berbasis proyek, peserta didik memiliki otonomi lebih besar dalam belajar, pendekatan ini juga akan menjaga minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajarannya. Dengan pendekatan ini peserta didik lebih bebas mengeluarkan ide, banyak kesempatan untuk berkreasi, mendidik peserta didik lebih mandiri dan bertanggung jawab. Guru memberikan kesempatan peserta didik berperan dalam merancang dan melakukan latihan gerakannya. Dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Pentingnya pengembangan keterampilan kreatif bagi peserta didik, mengajak guru untuk melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Tipe model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan teori konstruktivisme ini, diharapkan menjadikan pembelajaran pendidikan jasmani lebih merangsang tumbuhnya kreativitas, dan mengembangkan potensi kognitif dan afektif peserta didik. Oleh karena itu, perlu kiranya dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pendekatan *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Kreatifitas dan Keterampilan Gerak Peserta Didik Sekolah Dasar”.

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Identifikasi Masalah

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu dilakukan sebagai usaha pembaharuan dalam pendidikan dalam rangka menyesuaikan dengan tuntutan dari perubahan jaman. Namun sangat disayangkan berbagai perubahan itu belum menyentuh pada level penerapan di lapangan. Hal ini disebabkan oleh para guru sebagai ujung tombak dari perubahan, rata-rata masih kebingungan dalam menerapkan kurikulum yang baru dalam tugas keseharian mereka dalam mengajar. Ada dugaan penyebabnya antara lain : banyak para guru yang apatis terhadap perubahan kurikulum dan sosialisasi dari pemerintah terkesan asal-asalan. dampak dari semua itu diantaranya rendahnya kreativitas dan keterampilan gerak peserta didik.

Hasil observasi sebelum penelitian di SDN Majalengka Kulon 3 menunjukan rata-rata peserta didik kurang kreatif. Hal ini dilihat dari indikasi : peserta didik jarang bertanya dalam pembelajaran, kebingungan dalam menguraikan keterampilan yang sedang dipelajari, kesulitan dalam mencoba dengan cara yang lain, tidak bisa mengungkapkan alasan, dll. Gejala ini merupakan dampak dari cara-cara guru mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan optimal dari kreativitas berhubungan erat dengan cara mengajar. Munandar (2012, hlm.110) mengemukakan bahwa : “Anak-anak yang diberi otonomi menunjukkan lebih banyak motivasi internal, ketegangan berkurang, dan belajar konseptual yang lebih baik”. Dari pendapat tersebut ketika sebuah pembelajaran memberikan kesempatan untuk mandiri, motivasi instrinsik akan tumbuh, serta kemampuan peserta didik dalam berpikir dan mengemukakan gagasan dapat tersalurkan.

Pendekatan yang berpusat pada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran kadang-kadang guru tidak memperhatikan kondisi-kondisi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan geraknya. Guru hanya memfokuskan perhatian pada materi yang harus disampaikan tanpa memperhatikan karakteristik peserta didiknya. Sehingga ada kemungkinan peserta didik mengalami kegagalan dalam belajar sangat besar. Hal inilah yang bertentangan dengan pendapat Rink (1993 hlm. 22) yang menyatakan bahwa : “*Learned should not put in situations where*

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

they cannot succeed”. Karena kegagalan dalam belajar ini berdampak pada motivasi dan kepercayaan diri peserta didik yang menurun. Ujung dari itu semua aktivitas latihan untuk memperoleh keterampilan geraknya menjadi terganggu.

Kreativitas dan keterampilan gerak juga berhubungan dengan tingkat intelegensi. Inteligensi berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan pikiran. Kemampuan tersebut digunakan untuk mengingat dan memecahkan permasalahan dengan logis dan strategis. Sebagaimana hasil penelitian yang diungkapkan Munandar (2012, hlm. 9) : “hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi kognitif yang relatif bersatu yang dapat dibedakan dari tes intelegensi; tetapi berfikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berpikir konvergen (intelegensi).” Selanjutnya dalam keterampilan gerak Mahendra (2007, hlm. 225) mengungkapkan : “Intelegensi, yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah serta membuat keputusan-keputusan yang berhubungan dengan penampilan gerak.” Intelegensi mempengaruhi penyesuaian seorang individu terhadap lingkungannya, orang lain dan dirinya sendiri. Semakin tinggi taraf intelegensinya semakin baik penyesuaian dirinya dan lebih mampu bereaksi terhadap rangsangan lingkungan atau orang lain dengan cara yang dapat diterima.

Sarana prasarana sekolah juga menjadi masalah utama dalam pendidikan. Sarana dan prasarana merupakan unsur yang cukup berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah. Bangunan sekolah yang rusak, media pembelajaran yang kurang memadai, dan ketersediaan lapangan untuk berolahraga sering menjadi keluhan para guru dalam menjalankan tugasnya. Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah tidak hanya terjadi di daerah terpencil saja. Tetapi pada daerah yang berdekatan dengan kota besar. Penggunaan fasilitas belajar secara langsung maupun tidak akan berpengaruh terhadap pada minat dan kesungguhan dalam belajar.

Faktor lainnya yang mempengaruhi kreativitas dan keterampilan gerak adalah faktor keluarga. Faktor keluarga berkaitan dengan bagaimana anak dibesarkan dalam lingkungan keluarga. Faktor keluarga antara lain adalah pola

Tatang Suryadin, 2016
PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

asuh, status ekonomi, tempat tinggal, gaya hidup, tingkat pendidikan orang tua. Pola asuh merupakan perlakuan orang tua kepada anak dari sejak lahir hingga sekarang. Status ekonomi menunjang dari sisi penyediaan fasilitas anak untuk belajar dan berkreasi (seperti : langganan surat kabar, televisi, buku bacaan, memilih sekolah). Tingkat pendidikan orang tua mempengaruhi dari sisi pengetahuan bagaimana membesarkan anak-anak mereka.

Salah satu alternatif menciptakan lingkungan yang dapat menumbuhkan kreativitas dan keterampilan gerak adalah pembelajaran berbasis proyek. Grant (2002, hlm. 1) mengungkapkan kelebihan dari pendekatan berbasis proyek adalah : *“Learners typically have more autonomy over what they learn, maintaining interest and motivating learners to take more responsibility for their learning.”* Maksudnya, dengan pendekatan berbasis proyek, peserta didik memiliki otonomi lebih besar dalam belajar, pendekatan ini juga akan menjaga minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajarannya. Dengan pendekatan ini peserta didik lebih bebas mengeluarkan ide, banyak kesempatan untuk berkreasi, mendidik peserta didik lebih mandiri dan bertanggung jawab. Untuk itu pembelajaran berbasis proyek diharapkan mampu melibatkan peserta didik dalam pemikiran kritis dan memberikan kebebasan dalam mengembangkan aktivitas fisiknya.

Dalam pembelajaran gerak Sugiyanto (2008, hlm. 9.15) mengungkapkan : “Kondisi belajar gerak meliputi 2 macam kondisi, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal.” Kondisi internal berkaitan dengan diri si peserta didik, kondisi eksternal berkaitan dengan perlakuan yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Dalam kondisi internal diharapkan peserta didik mengetahui dan mengingat bagian dan urutan dari gerakan keterampilan tersebut. Kondisi eksternal untuk meningkatkan keterampilan gerak diperlukan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan apa dan bagaimana keterampilan itu dilakukan, suasana pembelajaran yang membangkitkan motivasi, kesempatan berlatih keterampilan yang dipelajarinya, tugas yang menantang akan tetapi bisa diatasi, umpan balik dari yang lebih ahli, dan pengalaman gerak yang lebih luas.

Dari paparan di atas penulis memfokuskan diri pada penelitian pengaruh pendekatan dalam proses pembelajaran untuk kreativitas dan keterampilan gerak peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menurut Sugiyono (2009, hlm. 35) adalah “Suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah bertujuan untuk memfokuskan masalah penelitian yang akan dilakukan di lapangan, agar lebih terarah dan juga sebagai pengendali penelitian, supaya tidak keluar dari judul yang sudah ditetapkan. Lebih jelasnya rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah pendekatan *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik?
2. Apakah pembelajaran langsung (*direct teaching*) berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik?
3. Manakah yang lebih tinggi kreativitas peserta didik antara pendekatan *project based learning* dan pembelajaran langsung (*direct teaching*)?
4. Apakah pendekatan *project based learning* berpengaruh terhadap keterampilan gerak peserta didik?
5. Apakah pembelajaran langsung (*direct teaching*) berpengaruh terhadap keterampilan gerak peserta didik?
6. Manakah yang lebih tinggi keterampilan gerak peserta didik antara pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan pembelajaran langsung (*direct teaching*)?

D. Tujuan Penelitian

Pengertian tujuan penelitian adalah merupakan arah dalam suatu kegiatan, tujuan dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dari suatu kegiatan penelitian. Oleh karena itu tujuan penelitian harus sesuai dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh pendekatan *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik.
2. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh pembelajaran langsung (*direct teaching*) terhadap kreativitas peserta didik.
3. Untuk mengetahui sejauhmana perbandingan kreativitas peserta didik dengan pendekatan *project based learning* dan pembelajaran langsung (*direct teaching*).
4. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh pendekatan *project based learning* terhadap keterampilan gerak peserta.
5. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh pembelajaran langsung (*direct teaching*) terhadap keterampilan gerak peserta didik.
6. Untuk mengetahui sejauhmana perbandingan keterampilan gerak peserta didik dengan pendekatan *project based learning* dan pembelajaran langsung (*direct teaching*).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki kontribusi yang cukup besar untuk pengembangan keilmuan dan kajian secara teoretis dan praktis, khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis penelitian ini untuk membuktikan pendekatan *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan gerak peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, pengetahuan dan pemahaman guru penjas, terkait dengan penggunaan pendekatan *project based learning* dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya diharapkan dapat dijadikan rujukan teoretis guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan geraknya serta menjadikan peserta didik lebih aktif, dan mandiri dalam pembelajaran.

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memperoleh data dan informasi tentang pembelajaran berbasis proyek dalam upaya pengembangan kreativitas dan keterampilan gerak peserta didik khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya diharapkan menjadi acuan secara praktis guru penjas dalam melaksanakan tugasnya pada saat mengajar pendidikan jasmani di sekolah, serta dapat mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

F. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi penulisan dalam tesis ini berdasarkan panduan penulisan karya ilmiah UPI tahun 2013. Yaitu : Bab I membahas tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Bab II membahas tentang kajian teori-teori, pendapat para ahli, kerangka berpikir, penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian. Bab III berisikan tentang lokasi dan subjek penelitian, desain dan metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Sementara ini untuk bab IV dan V berisikan tentang hasil penelitian dan kesimpulan.